Monthly Magazine PC Engine November, 1992
SNATCHER™
～スナッチャー攻略ガイド～
KEEP YOU BURNING FOR OUR LIMITED LIVES.
月刊PCエンジン11月号別冊付録

疑惑。すべてはそこから始まる。

光と闇があるように、この街にも暗黒の影はある。
奴等は平和の仮面をかぶった、闇の住人だ。
市民を殺し、すりかわり、街に浸透していく。
この街では、疑惑なしには、生きられない。

Contents

イントロダクション 4
プロローグ 6
ACT-1 SNATCH
OPENING 8
JUNKER 10
MISSION 14
INVESTIGATION 18
NEO KOBE CITY 20
K-KISS FOR YOU
PRINCESS CAFÉ II 26
K-KISS SPECIAL 28
COMIC 30
TO BE CONTINUED 32
そしてWE LOVE KONAMI II 34

INTRODUCTION

SHATCHER／イントロダクション

全人類の脅威、スナッチ

人の仮面をかぶった謎の機械〈バイオロイド〉

スナッチャー。それは暗黒の仮面をかぶった機械。奴等は毎年冬になるときまったように現れ、人を殺害していく。そして、その人になりすまし、なにくわぬ顔で社会に浸透していく。一体何のために、奴等は人になり、人にすりかわっていくのか。人とすりかわる(スナッチ)ということから、奴等はスナッチャーと呼ばれる。

Photo／Head Detail

奴等の手口はいたって巧妙かつ残忍だ。ターゲットとした人物を狙い、他人に気づかれることなく、殺害し、その皮をはぐ。殺害された人物は白骨に変わり果て、人の目にふれることなく、葬られる。

人間の骨格とほぼ同型である、奴等の機械の体は、奴等のシステムによって生み出された人工の皮膚をまとい、殺害したターゲットになりすます。スナッチ。完全なるスナッチである。

奴等の機械の体は、人間の想像を絶する破壊力をもち、その力で人間をねじふせる。奴等に普通の拳銃は通用しない。奴等の存在を知った政府は対スナッチャー用の特殊警察組織を作り上げ、また、賞金稼ぎ制度を設けて対スナッチャー勢力をつくりはじめた。

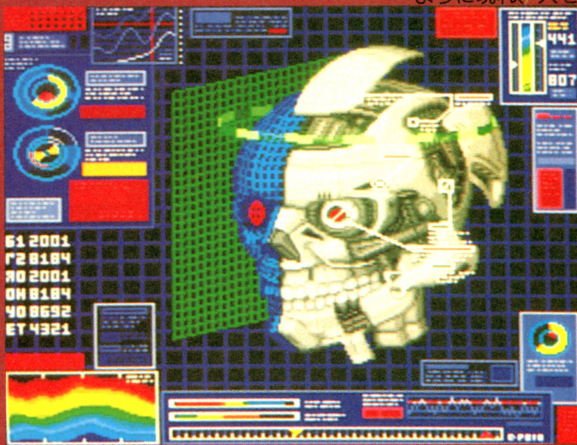
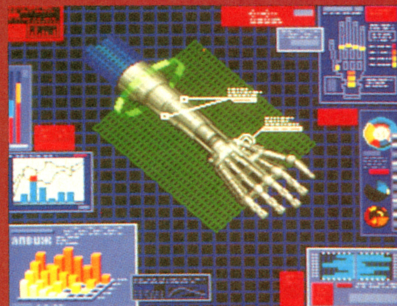
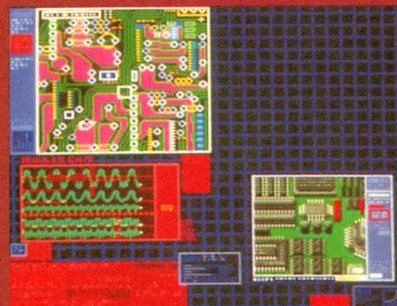
それが、JUNKERであり、バウンティハンターと名乗る賞金稼ぎ達を生み出していった。が、しかし、JUNKERの力をもってしても、今なお、スナッチャーがどこから現れるのか、何のために現れるのかを、解明できないでいる。彼等に処理されたはずのスナッチャーのサンプルがいつのまにか消失していたり、そんなサンプルがあったことすら、確かでないことが相次いでいる。

何者かによって、スナッチャーは社会に浸透し、何者かによって社会には知らされないようになっている。暗黒のベールによって奴等の記録は遮断されようとしているのだ。

今、JUNKER配属が決まったひとりの男がいた。ギリアン・シード。過去の記憶を持たない男。彼はシベリアで発見された。そして、過去の記憶を、自分の妻さえも知らない男になっていた。だが、しかし、かすかに光る脳裏の奥にあったのは、「スナッチャー」という言葉だった。

彼はその言葉に自分の記憶にかかわる何かがあると信じて、JUNKERに身を置くことを決意する。スナッチャーという謎の機械と戦うことを決意する。

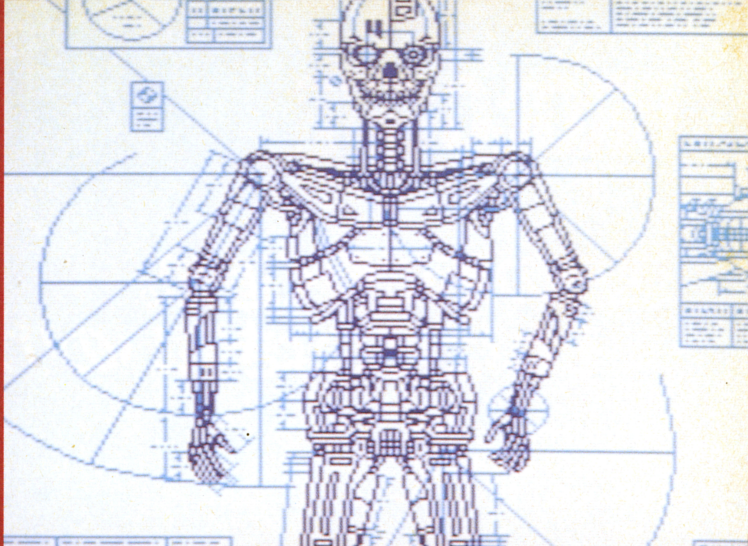
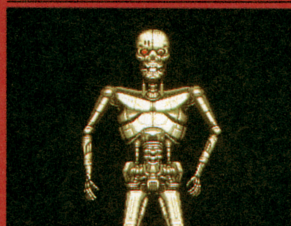
スナッチャー。奴等は果して何者なのか。そして一体何をたくらんでいるのか。見えない霧に包まれた退廃の街で果てなき戦いが繰り広げられようとしている。人類はこの機械に勝つことができるのだろうか。

答えはまだわからない。

▲複雑な構造。一体誰が作り出したのか。

▲奴等に死はない。あるのは破壊か。再生か。

It Called SNATCHER

ャーとは何者か？

スナッチャーに関していえば、そのシステムは、複雑かつ緻密に計算された科学の産物である。

科学。本来なら、それは正しき道に導かれ人類がより快適に生活できるためのものである。が、しかし、科学にも人間にももう一つの闇の部分がある。その科学を心悪しき人物が使えば、科学もまた、悪しき道のものになってしまう。人間とおなじように、科学にも闇の部分があるのだ。スナッチャー。人類なら誰もが夢見る機械のロボット、アンドロイド。正しき道に使えばそれは、子供達のヒーローになったかもしれない。紙一重の選択がこの機械を悪しきものに変えたのかも知れない。スナッチャー。彼等に心があるなら、彼等はなんと答えるだろうか。

奴等は知らない間にすりかわる……。

SNATCH SYSTEM

スナッチのシステムとは!?

スナッチャーのシステムは近未来科学の結晶ともいうべき技術で構成されている。その複雑かつ斬新なシステムはロボット、アンドロイドなどという呼び方を根本的に変えなければならないものと言えるだろう。ここでは、そのシステムをわかっている範囲で紹介する。複雑な言葉が多くわかりにくいだろうが、その恐るべきシステムをぜひ、知っておいてくれ。これから、いずれ君達が戦うべき敵であることに変わりないのだから。でも、これだけ人間に近いのに、どうやって見分けるのだろうか？

LEVEL.1／骨格

まずスナッチャーはスナッチする前に自らの骨格をターゲットの身体のサイズ、骨格パターンに変化させる。各関節、スリット部分の伸縮により、ターゲットとなるオリジナルの体型に近付ける必要があるのだ。

スナッチャーは人間とおなじように260個のユニットから構成されており、人間でいう軟骨にあたるそれぞれのユニットを伸縮させることで自由なサイズ変更を行う。

また、骨盤や生殖器に関してはターゲットの性別により「sexユニット」の付け変えで対処する。

同じく、頭骨、顔面もターゲットにあわせ、伸縮し、鼻骨、歯並びまでコピーすることが可能。

LEVEL.2／筋肉

次に人でいう筋肉をかぶせていく。スナッチャーの場合は骨格筋のみに限られる。骨格筋の代わりとなるのは表面のメカノミカル反応をもつ、「プラスティックゲル」というプラスティックを使用する。

メカノミカル反応を示すプラスティックゲルは化学エネルギーを力学エネルギーに代え、筋肉のような働きをするのである。

LEVEL.3／皮膚

このうえに人工皮膚をかぶせていく。人工皮膚にはバイオテクノロジー、プロテインデザインを駆使してつくられた合成皮膚を内側の無機成分との拒絶反応を避けるために時間をかけて定着させていく。

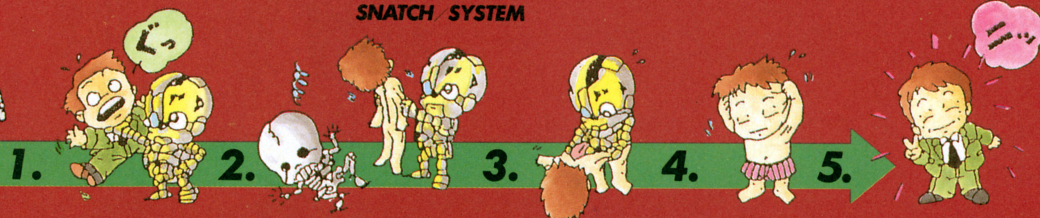
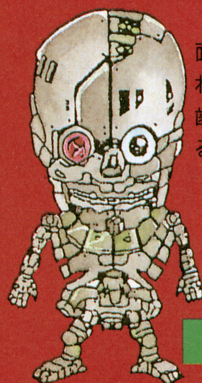
この人工皮膚は全くの有機物であり、細胞内のエネルギー変換、酸素、老廃物のコミュニケーションは人工血液がおこなう。

人工血液にはヘム鉄を中心とするリピドヘムをリン脂肪の分子集合体で埋め込んだ「リピドヘムリポート」といわれる人工血球を使用する。

毛根、汗腺などすべてこの段階で組み込まれる。血液の老廃物交換をおこなうため、彼等の皮膚は汗だけでなく、垢までも生じることができるのである。

LEVEL.4／毛髪

最後に人工毛髪を毛根から植え付ける。人工毛髪は毛根細胞が死ぬまで毛髪を生産しつづける。従って、脱毛しても再生する。

以上がスナッチャーのもつスナッチ機能である。言葉が複雑でわかりにくいと思うので、下に簡単なスナッチのシステムを図に示した。これなら一目瞭然である。

It Called SNATCHER

PROLOGUE

SNATCHER／プロローグ

退廃の街に響く追想。
それは果てなき戦いのリフレイン――。

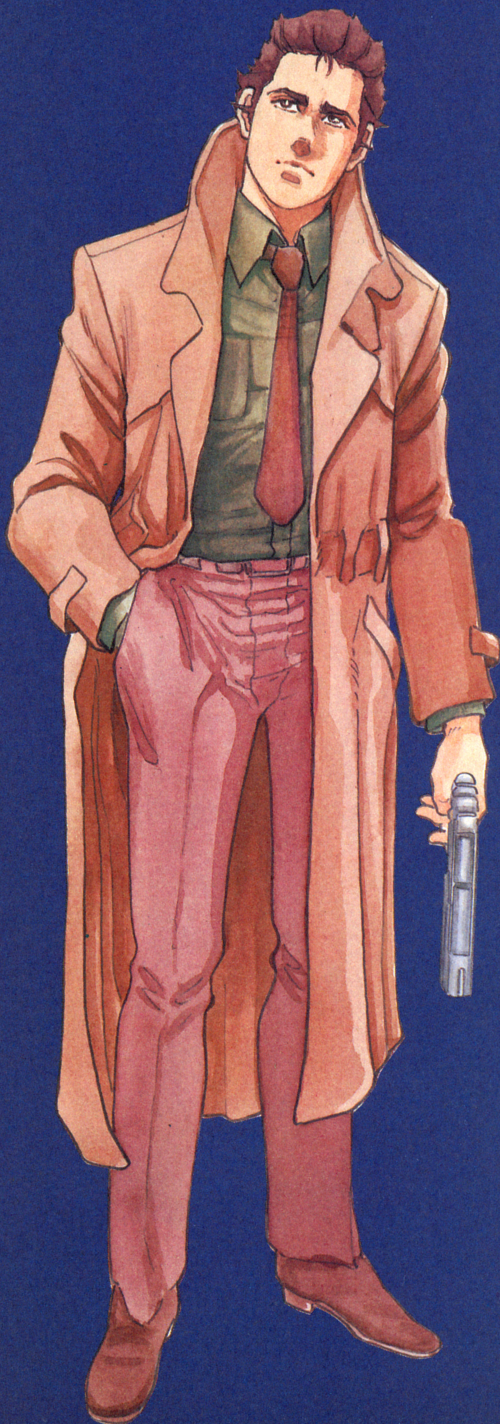
1991年6月6日　モスクワ
チェルノートン研究所において、
開発中の細菌兵器「ルシファーα」が大気中に漏れ、
東欧、ユーラシア大陸の80％が一気に壊滅した。
このバイオ・ハザードにより世界の人口の約半数が死滅した。
のちに言われる「大魔王の大惨事」である。

そして50年後。
2039年12月22日航空機事故の遺体内から、
未知のバイオロイドが発見された……。
再び人類の新たなる危機がその幕を開けようとしていた。

退廃の街、ネオ・コウベ・シティー。
次々と人を殺害していく
謎のバイオロイド……、スナッチャー。
彼らの出現は、人々を恐怖の底へと
落としていった。

しかし、極限の恐怖は、対スナッチャー用
特殊警察班を生み出した。
危険を負う訓練された非情の男たち。
「Judgement Uninfected Naked & Execute Ranger」
人々は彼達をJUNKER
（ジャンカー：屑鉄処理人）と呼んだ。

今一人の男がJUNKERに
配属されようとしている。
失われた記憶にうっすらと浮かぶ
「影」にひきずられるようにして。
彼の名はギリアン・シード。

果して、スナッチャーとは
何者なのだろうか？
そしてギリアン・シードの記憶に
隠されたものとは？……
暗闇の中に一筋の光を
求めて彼の戦いが
今、始まろうとしている。

Act-1
SNATCH

SNATCHER

奴等は闇から現れる。

今、一人の男が最前

記憶の縁に沈む言葉を探して…

退廃の街、ネオ・コウベ・シテイが、今、ひとりの男を迎えようとしている。
表向きは世界有数の大都市であるこの街も、一歩わきにそれれば暗黒の闇が口を開いて待っている。その闇にのまれることなくたちむかえるだろうか。
勇気を出すことはときにより恐怖を感じるよりも恐ろしい。

OPENING

SNATCHER／オープニング

失われた記憶の中で唯一の手掛かりは“スナッチャー”という言葉だけだった──。

ギリアン・シード。推定年齢31歳。本編の主人公。シベリアにおいて、妻である、ジェミー・シードとともに発見されるが、お互いにそれ以前の記憶を失っており、記憶喪失のまま保護される。身に付けていた所持品から、ジェミーが妻であることを知り、同居をはじめるが、お互いに記憶のないまま暮らすのは不可能だと知り、別居生活に。

記憶喪失となったギリアンだが、

その脳裏にはたったひとつの言葉だけが焼き付いていた。

その言葉は「スナッチャー」。折しも、謎のバイオロイドによる人類への侵略が始まった時期、その敵の名前もスナッチャーであることを知ったギリアンは、対スナッチャー用特殊警察「JUNKER」に身をおくことを決意する。自分の脳裏に焼き付く言葉「スナッチャー」と正体不明の敵に、自分の過去を知るなにかがあると信じて。

軍での特殊訓練をうけたのち、JUNKERのランナーとして配属されたギリアン。対スナッチャーという特殊な任務のため、その身に付ける装備は一般の警察とは大きく異なっている。銃には、ブラスターをもちい、コートをはじめ服には特殊な耐熱仕様の素材が用いられている。また、ランナーのナビゲーター用として、小型のロボットがパートナーとして配属されることになっている。ギリアンに配属されるのは、メタルギアmk-IIと名付けられたナビゲーターロボットだ。

物語は、ギリアンがJUNKERに配属されるところから始まる。主人公である、ギリアン・シードの声を演じるのは、屋良有作さん。最近では、「ちびまる子ちゃん」や「キテレツ大百科」などのお父さん役で有名だね。と、書くとちょっととぼけた声をイメージしがちだけど、じつは全然その逆なんだな。本編で演じる声は激シブの雰囲気。ちょいアダルトなOVA「妖獣都市」なんかを知っている人なら屋良さんのシブさはわかると思うんだけどな。または、「銀河英雄伝説」のナレーションなんかでもおなじみの声優さんだ。

パイロットディスク版を体験している人ならもう雰囲気はつかんでいると思うけれど、ギリアンの役どころは、確かにシブいんだけど、そのなかに人間らしさをとても出していると思うんだ。主人公なのに31歳という年齢はちょっと高いでしょ。プレイヤーからみたらおじさんって感じなんだけど、そのおじさんらしさがいい意味で、出ていると思うんだ。

そして、大人であるがゆえに、抱く思い、口には出せない感情なんかが、画面をとおして伝わってくるはずだ。

線へ向かう――――。

退廃の街、ネオ・コウベ・シティ

退廃の街、ネオ・コウベシティ。近代科学によって高度な文明をもたらした人類の野望の都。きらめくネオンと車の光が超高層ビルの窓に反射し、人々の思いもまた反射する。果たしてこの街はどこに向かって進んでいくのか。そして何を生み出し続けるのか。

ときに2020年。地盤の緩いネオ・コウベでは、建築上の安全性の問題から、超高層建築は不可能とされていたが、オムニ社による「惑星コロニー建築技術」の導入により、可能となった。地上165階、地下35階、高さ630メートルをほこる超高層ビルは、オムニ社、コナミ社の共同出資により建設される。その形状から通称ビッグコーンと呼ばれる。

ネオ・コウベ・シティの起源は20世紀末にあったポートアイランド、六甲アイランド、ハイ・ハーバーランド、神戸国際空港、神戸複合企業団地といった瀬戸内に浮かぶ人工島から発している。21世紀になって大きく５ブロックに分かれていたこれらの人工島が統合、拡張され、現在の大人工島・「ネオ・コウベ・シティ」がうまれたのである。ネオ・コウベは情報、通信システムを装備したインテリジェントビル、人工地盤とウォーターフロントによる21世紀のハイテク情報都市であり、地下自動車道、地下エネルギー幹線、ゴミ処理パイプライン、光ファイバー、人工河川、地域冷房、真空システムといった環境設備も当初から完備されている。

ネオ・コウベ・シティは国際都市として誕生し、さまざまな人種、民族の入居を許可、文化と技術交流を意図したコスモポリスであったが、結果的には人種のルツボを海上につくることになった。今では、さまざまな犯罪者、ミュータントの巣窟と化している世界で１位、２位を争う犯罪都市となっている。

そのなかで、スナッチャーはひそかに現れ、そしてひそかに殺害を繰り返し、スナッチしていく。

闇の部分が次第にはびこる街は、退廃という言葉が似合うようになっていった。

人はいう。この街で生きるのは地獄より辛いことかもしれない、と。

METAL NEO KOBE CITY GUIDE

メタルのネオ・コウベ・シティ・ガイド――――。

■ネオ・コウベシティ計画

シェル・シェフリン都市建設研究所が1995年に構想を発表、以後、運輸省による神戸沖空港展開事業団と「グループ2001」により共同設計、改良が加えられた。2001年にネオ・コウベシティ計画が20年間にわたって実行される。神戸港近辺に浮かぶ、人工島群をひとつに統一、連結することで新たな都市をきずくものである。大人工島は４つの人工島と国際空港、その他数多くの民間プロジェクトからなる小人工島群から構成され、これらにより神戸海上に大阪をしのぐ大都市が築きあげられた。

Mark of Neo Kobe City

ネオ・コウベ・キッズの間では、このマーク「逆ギッチョ」といわれて親しまれている。彼らの間では指で「逆ギッチョ」をすることがあいさつとなっている。

とまぁ、こんな感じでネオ・コウベ・シティのデータを紹介いたしました。いかがでしょうか。私メタルギアに何でも聞いていただければ、大量の記録データの中から瞬時にしてこのように知りたい情報をお教えしてあげることができます。もちろん、個人情報だって簡単にひきだせるんですよ。

え？ジェミーさんのスリーサイズが知りたい？　ええーっとそれはギリアンに口止めされていまして……その、教えることはできません。すいません。

対スナッチャー特殊警
その、ライセンスの重

JUNKERに配属の決まったギリアンを出迎えたのはジャンカーの受付兼オペレーターのミカ・スレイトンであった。ギリアンは彼女に案内してもらい、その特殊警察の内部へと歩を進める。これから始まる戦いの予感をその背中に感じながら。

JUNKER

SNATCHER／ジャンカー

“JUNKER”組織を構成するシステム。

JUNKERは、ネオ・コウベ・シティの中心部に位置するコナミオムニビルにその拠点をおく。局長のベンソン・カニンガムをリーダーとし、最前線に出て戦う男達（ランナー）や、オペレーター、メカニック技術を持つスタッフで構成されている。その情報網として本部マザーコンピュータ「ガウディ」が全国のデータベースと直結し、さまざまな情報を提供している。

ギリアンはここのランナーとして配属され、最前線に立ってスナッチャーと戦うことになるのだ。

ミカに案内されてさまざまな部屋を見てまわることになるが、まず最初に局長室へと案内される。ここで、JUNKERについての説明を受けることになる。射撃場では、ブラスターを手にすれば、対スナッチャー実戦の練習用に射撃の訓練を行うことができる。実戦にむけて、ここで練習を積んでおくのもいいかもしれない。

すべての部屋を見てまわらないと会えない人物もいたりするので、とりあえず、全部の部屋をまわってみよう。でも、それぞれの部屋で全部のコマンドを実行することは必要ないぞ。とりあえず、ここでの目的は局長の話を聞くことと、メカニックの担当であるハリー・ベンソンに会うことだ。

すべての目的事項を果たすと次に何をするかがわかってくる。これはゲームを一貫してそうなので、忘れないでいてくれ。

ミカ
全国のデータ・ベースとネットされていますのでどんな情報でも自由に引き出せます。

▲超高層ビルの150フロアに位置する。

▼ここがギリアンの新しい職場となる。

頭脳明晰実力主義のJUNKERの紅一点。

ミカ・スレイトン。JUNKERの受付兼オペレーターである彼女は、日本とユダヤ系の血をひく。また、社会情報学、犯罪心理学のエキスパートでもある。最前線に立つことはないが、それでも対スナッチャー特殊警察という機構の一員であることには変わりない。

彼女の選んだ道は平和という仮面をかぶった市民には理解できないことなのかもしれない。

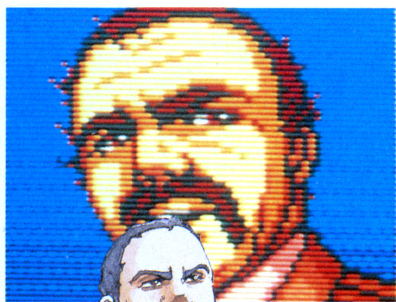
ミカの声を演じるのは、富永みーなさん。「パトレイバー」の泉野明や「めぞん一刻」のこずえ役など（ちと古し）ゲームにも多数出演しているから、みんなにはおなじみの声優さんだ。ただこんなタイプの女性を演じるのは、珍しいのではないだろうか。

◀JUNKERの紅一点だ。

◀頭脳明晰のしっかりものだ。

察班JUNKER。
みは——。

■与えられるのは非情な任務

特殊警察というのは、名ばかりではない。与えられる任務はスナッチャーという正体不明の化物との一戦だ。明けても暮れても得体のしれない敵を追う。果たしていつまで神経がもつのだろうか。

局長であるベンソン・カニンガムは、ギリアンにJUNKERの持物として、JUNKERカードと現金を渡す。カードが当たり前のこの時代で、現金とは。ギリアンは誰も信用しない、という姿勢に共感を得る。

ここでは局長にJUNKERについて様々な話を聞いておくようにしよう。特に敵であるスナッチャーについてや、JUNKERの任務についてをしっかり聞いておこう。

文章中にはときたま、赤い文字が表れたりする。これは会話の中でも、とくに重要な意味を示す言葉だ。ゲームでもこの赤い文字が出ないと先に進まない場合もある。一度話を聞いても、何回か聞くことで違ったメッセージが出ることもあるので注意してもらいたい。特にこのゲームはおなじコマンドを繰り返すと会話が変わる傾向が強いので覚えておいてくれ。

JUNKERをたばねるブレイン。ベンソン局長

局長である、ベンソン・カニンガムの声を演じるのは納屋悟朗さん。洋画の吹き替えなんかでも、この局長のような役が多いけれど、なんといっても「ルパン３世」の銭形警部。「宇宙戦艦ヤマト」の沖田艦長。などシブイ役からおとぼけ役もこなしたりする。何、もっとマニアックで来い？　よーし、では劇場版「銀河鉄道９９９」のドクターバン。「野球狂の詩」の岩田鉄五郎。さぁどうだ。

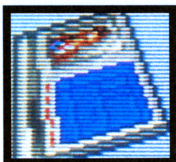
ベンソン・カニンガム。JUNKERを取り仕切るブレイン。JUNKERという組織を束ね、リーダーシップを取るとともに政府や警察ともリンクし、情報を収集する。ランナーやメカニックなどは彼の指示に従い行動する。

沈着冷静、という言葉がふさわしい彼だが、局長室に花の絵を飾るなどの一面を見せる。

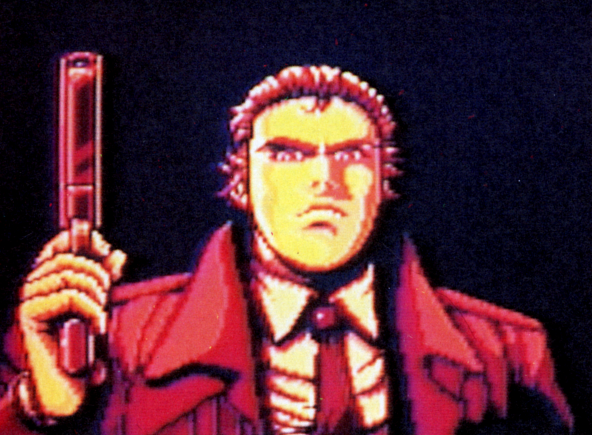
世間ではまだスナッチャーを幽霊やUFOと思っている傾向が強い。それでも彼等の戦いは続くのだ。

Benson Cunningum

▶JUNKER５か条

1. JUNKERの目的はバイオロイド：スナッチャーを処理することである。
2. JUNKERはたとえ(1)を実行する為であっても人を傷つけてはならない。
3. JUNKERはスナッチャーとしての完全な証拠がない限り、物理的捜査、拘束はできない。(民事法第18条第12項、スナッチャー問題に関する人権保護)
4. JUNKERは一般市民のバウンティー・ハンター（刑事法特記事項３項、バウンティー・ハンターの補助）と協力、サポートの義務がある。
5. JUNKERは1を実行する為の特殊権限、ブラスター、ナビゲーター、トライサイクルの所持が許されている。

▶JUNKER所持品

JUNKER CARD

JUNKERの身分証明書ともいうのが、このジャンカーカードだ。いわば警察手帳だね。これがないとジャンカーとしては認められない。本部内のコンピュータとアクセスするときや敵を倒したときなどにも身分を証明できる。

闘争。JUNKERの

スナッチャーと闘うということは当然、完全武装が必要になってくる。
JUNKERのメカニックルームが、そのための武器や乗物を供給してくれる。
メカニックルームを牛耳るのが、通称おやじさんことハリー・ベンソン。
その親しみやすさやメカニックの技術力はまさに職人芸。ギリアンをはじめ
多くのランナー達、またはリーダーにも信頼感を得ている。
早くハリーを探して話を聞いてみよう。

対スナッチャー用特殊兵器が今、ギリアンの手に。

外出していたハリーがメカニックルームに戻ってきた。早速、話を聞いて、ランナーに必要な武器、ブラスターを手に入れよう。

ハリーの武骨そうな雰囲気に懐かしさを覚えるギリアンだったが、ハリーもギリアンにどこかで会っていないか？と尋ねる。お互いに初対面なのに、何かしら因縁めいたものを感じるのは、何故だろうか？

通称おやじさん。その腕は信用できるぜ！

ハリー・ベンソン。JUNKERのメカニック担当。その職人的な技術力と武骨な人間らしさが、このネオサイバーな都市でどことなく懐かしさを感じさせる。JUNKERのメカのほとんどがハリーの手によって供給されている。

ハリーの声を演じるのは、槐柳二さん。雰囲気のある老雄にはぴったりのハマリ役だ。劇場版「銀河鉄道９９９」では、トレーダー分岐点の酒場のマスターが印象的。え？マニアックすぎる？　でも声優さんを紹介してほしいっていうリクエスト多かったんだよ。

ブラスター配備。実戦は近い―――――――――。

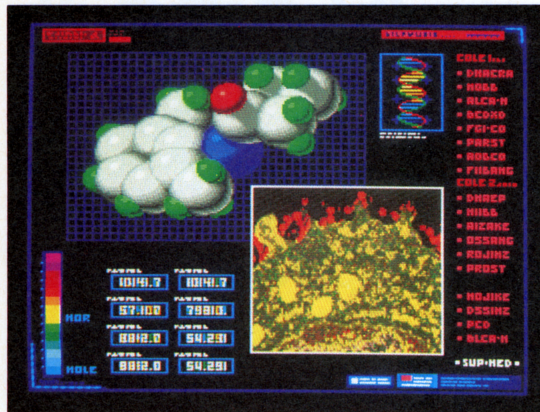
ハリーの手から、今ギリアンに対スナッチャー兵器ブラスターが渡される。フィードバック機能により、使用者の反射スピード次第で無限に速射性が高まる。

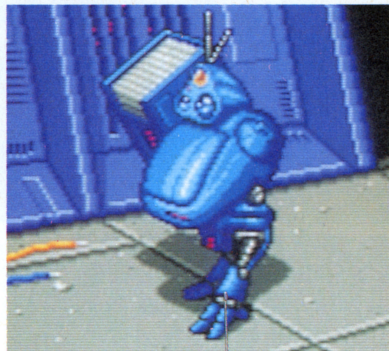
セラミックなどを用いた素材は超軽量で耐熱効果も高く、使用者の指紋により識別されるセイフティ機構により、悪用されることはない。

まさに JUNKERにふさわしい銃だ。

◀ランナー1人1人によって仕様の異なるブラスター。かっこいーっしょ。

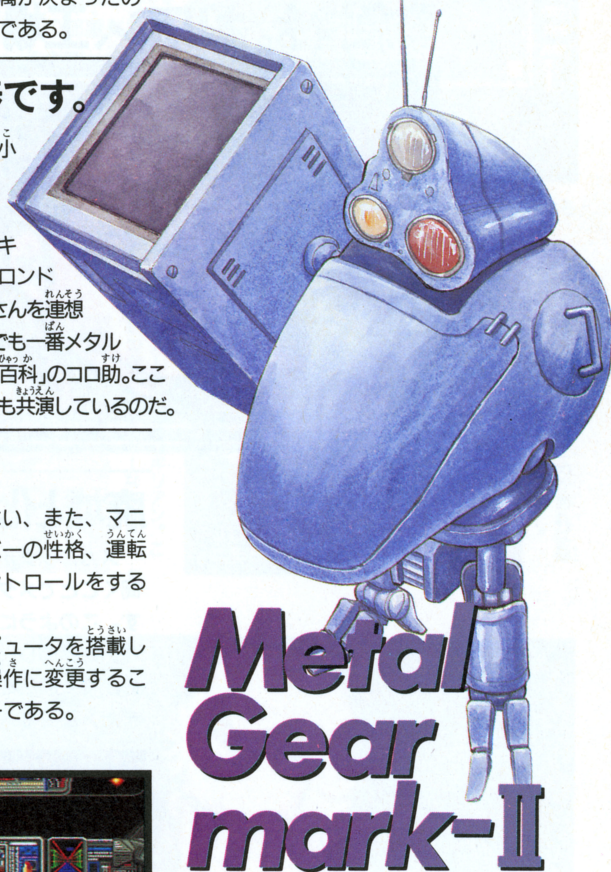
▲軍で特殊訓練をうけたギリアンでも驚くほどの軽量、性能のすごさだ。

名には宿命づけられた言葉だ。

さらに、ランナー達にはそれぞれナビゲーターがつくことになっている。ナビゲートするのは小型の分析ロボットで、捜査上の分析や情報の提供などに役立つ。

また、ランナー個人の性格にあわせた特性をもち、言葉をしゃべり、ランナーの心理面でも強力なサポートをする。ギリアンに配属が決まったのがメタルギアである。

小さいけれど大丈V! メタルはギリアンの相棒です。

ギリアン・シードのナビゲーターロボットとしてサポートされるのが、メタルギアmk-IIだ。体はちっちゃいけれど、最新鋭の機能をつめこんだ万能ロボットだ。ギリアンの性格にあわせた思考回路をインプットされているのだが、しゃべりかたといいちょっとおまぬけなところもあって愛嬌のある可愛いやつ、といったところ。コナミファンにはこの名前、忘れられないよね。

メタルの声を演じるのは、小山茉美さん。さぁいくぞ、「Dr.スランプ」のアラレちゃん。「機動戦士ガンダム」のキシリア。洋画の吹き替えでブロンド美人がでてきたら、まず小山さんを連想するのが通ってもんだよな。でも一番メタルに近いのは、初代「キテレツ大百科」のコロ助。ここではギリアン役の屋良さんとも共演しているのだ。

Metal Gear mark-II

ネオ・コウベを駆ける3輪のトライサイクル

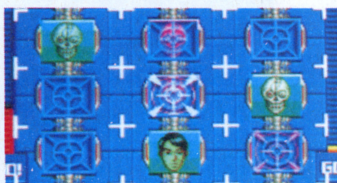
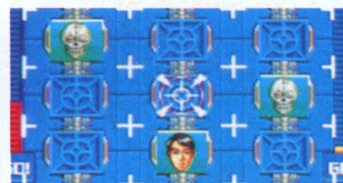
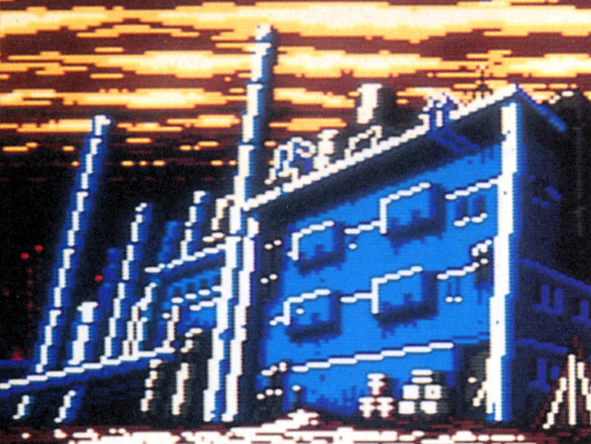
ランナーの事件捜査用の足となるのが、このトライサイクルだ。3輪タイプの空陸両用車だ。シテイの交通網管理システムと直結し、自動操縦をおこない、また、マニュアル走行では、ドライバーの性格、運転技量にあわせた対応やコントロールをすることができる。

学習機能がついたコンピュータを搭載しているので、強制オート操作に変更することも可能なハイパーホバーである。

▲みためはどことなく可愛いんだけど、機能はとってもすごいんだな。これが。

射撃場で訓練し、対スナッチャー用の実戦に備えよ———。

JUNKERの射撃場では、実戦に備えて射撃訓練ができる。現れる9つの的を狙ってショットするわけだ。もちろん狙うは骸骨マークのスナッチャー。まちがっても市民をうっちゃだめだよ。

▲通称、ジャンカーズ・アイ。

方向キーで移動し、①ボタンで射撃。照準は一度離すとニュートラルになり、必ず真ん中に戻るようになっている。

あせると照準が合わなくていらいらするだろう。常に中央の照準から動かすようにして狙おう。

生命反応0!工場跡で

突然、メタルギアに内蔵されたビデオフォンが鳴り出した。同じくランナーである、ジャン・ジャック・ギブスンからの救援要請連絡である。どうやら、ギブスンはスナッチャーらしき人物を工場跡の廃墟に追い込んだらしい。配属当日に事件か…。つぶやくギリアンにハリーとミカは出動を要請する。メタルをつれてトライサイクルにのりこむギリアン。初日から、事件とは…まったく、ついているぜ。

MISSION

SNATCHER／ミッション

緊急指令。ギリアン、工場跡へ向かえ!

トライサイクルを降りたつと不気味にたたずむ廃墟がふたりを出迎えた。おりしも雷鳴とどろく天気模様。まったく化物陽気だな。ギリアンがそうつぶやいた刹那。

つんざくような悲鳴が廃墟から聴こえてきた。
「な、なんだ・・メタル」
「男の悲鳴のようです。ギブスン・・でしょうか・・」
「とにかくいってみよう」
ふたりは廃墟にむかって走り出した。
「ギリアン、生体反応がありません。」
「なんだって? じゃあさっきの悲鳴は」
ギブスンのだったのか、という言葉を口に出さずに飲み込んだギリアンの顔に緊張がはしる。

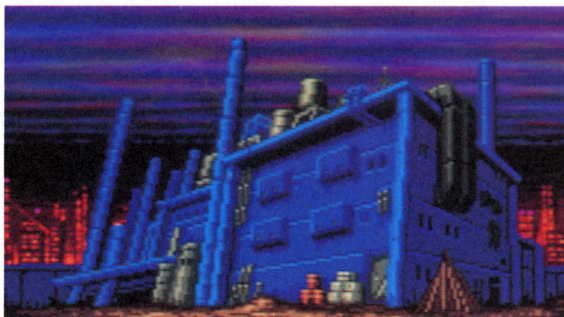
ギブスンはスナッチャーらしき人物を追い込んだと言っていた。とすると、この中にスナッチャーがいるのだろうか。
暗闇の中でポッカリと口を開けた廃墟がギリアン達を飲み込むかのように待ちうけている。

廃墟と化した工場跡に雷鳴がとどろく———。

メカニックルームでハリーに全ての話を聞くことでメタルのビデオフォンが鳴り出す。このように、全てのコマンドを実行しないと発動しないイベントもあるので、とにかく人の話を全て聞くようにしよう。
また、重要なメッセージは赤い文字で表示されるので、これは絶対聞き逃しのないようにしてもらいたい。

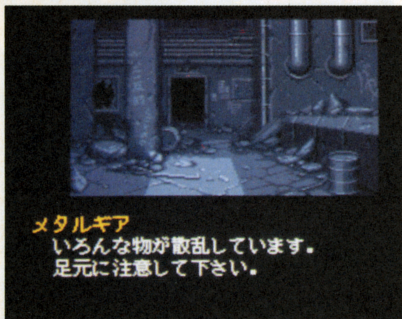
▲ハリーとミカはギリアンに出動を要請する。

出動要請が出ると、ギリアンとメタルはトライサイクルにのって移動することになる。トライサイクル内では移動場所の選択ができるようになっていて、工場跡やギリアンの自宅などをこのとき選択できるようになっている。また、『メタルを使う』を選択するとセーブが可能になるので、証拠品をとった時や、敵との戦いが近そうな時には必ずセーブしておくのがよいだろう。

もちろん敵に負けるとゲームオーバーだ。あとで泣かないためにもセーブはこまめに。

何が起こったのか!?

■ジャックとの対面は彼の最後の姿だった。

廃墟に潜入していくギリアンとメタル。先ほどの悲鳴のあとは物音ひとつしない不気味な静寂が続いている。相変わらず生体反応はない。
しばらく進んでいった先で、ギリアンが目撃したのは、ギブスンのナビゲーターロボット、リトルジョンの残骸だった。メチャクチャに破壊された残骸を見てギリアンの不安はますます高まる。さらにその奥に進むと、やはり…ギリアンの不安は的中した。
そこにギブスンの死体が無惨に横たわっていた。

▲生体反応がない？　とにかく辺りを調べるんだ。

▲手掛かりになるものはないか。敵の存在は一体？

▲ガレキの中にリトルジョンの残骸が…。いやな予感が胸をはしる。

不気味な沈黙の中に手掛かりはあるのか？

「ギブスン・・・。」
「すごい力で首がねじきられています。」
「やはり、相手はスナッチャーだったのか。」ギリアンはやりきれない気持ちになっていた。
「そのようです。現場を検証してみます」
そういうとメタルはギブスンの死体にセンサーをあてはじめた。
以下に、その検証結果を述べておこう。

1. ギブスンは何者かによって首をねじきられている。
2. ギブスンは手に相手の毛髪を握っていた。メタルの解析により、この毛髪は人工毛髪であることが判明。よって、ギブスンを殺害したのは、スナッチャーであると判明。またおなじように細胞検査からも、相手がスナッチャーの人工皮膚をかぶっていることが判明。相手は男性と女性のふたりのスナッチャーである。
3. ギブスンの衣服から、メモと鍵を発見。証拠品として預かる。
4. ギブスンの胃の残存物から鯨肉を検出。
5. ギブスン愛用のブラスターがものすごい力でねじまげられている。

以上、このような結果が判明した。

▶証拠品を探せ

▲この証拠品は必ず手に入れろ。

常にJUNKER最前線で戦った男──────。

ジャン・ジャック・ギブスン。元刑事の経歴を持つベテランジャンカー。妻をスナッチャーに殺害されたことから、ジャンカーのランナーとして働くことを決意、現在にいたる。ナビゲーターロボットにリトルジョンをつれ、捜査の第一線で戦う。
ギリアン・シード配属のその日、スナッチャーと戦って殉職。

ジャン・ジャック・ギブスンにはひとり娘がいる。カトリーヌ・ギブスンがそうだ。恵まれたプロポーションで少女モデルとして活躍する愛娘こそ、今のギブスンの生きがいであった。
ギブスンの声を演じるのは井の口勲さん。ベテランデカっぽい雰囲気があってるよね。

闇にうごく影———。奴等がスナッチャーなのか!?

ギブスンの最期の姿を確認したギリアンは、さらに廃墟の奥へと進んでいく。リトルジョンから抜き取ったメモリーを本部に持ち帰れば敵がどんな奴だったのかわかるはずだ。だが、しかし、捜査はまだ終っていない。そうだ、ギブスンを殺した奴等がまだどこかに潜んでいるかもしれないのだから…。

扉の向こうに妖しい影が……。

全ての検証を終え、証拠品を手に入れたギリアンとメタルはさらに廃墟の奥に進んでみる。すると、目の前の通路をふたつの影がよこぎった。ギリアンの手がブラスターにのびる。
「スナッチャーか!!」ギリアンはその影を追って走りはじめる。
が、しかし、通路は行き止まりになってしまった。まさか……スナッチャーはどうやってここをぬけたんだ?焦るギリアンに追い討ちをかけるようにメタルのアラートがなる。
「ギリアン、生体反応です」
「ちっ、インセクターか！」
ギリアンのブラスターが火を吹く。

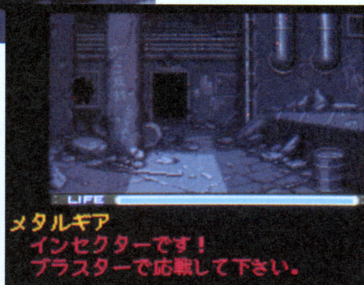
▲ギブスンの胃からは鯨肉が検出された。

▲通路は行き止まり。奴等はどこに?

時限爆弾作動! 脱出せよ!!

メタルがしきりに物音がするとギリアンにささやく。特にそんな音は感じないのだが。いぶかるギリアン。が、確かに何か音が聴こえている。もし聴こえにくかったらモニターのヴォリームをあげてみよう。ほら、聴こえただろうか。コチコチという時限爆弾のタイマーの音が。えーい、脱出だ。

走るギリアン達を阻むのは、スナッチャーの手先、小型バイオロイドのインセクター。ぐずぐずしている暇はないぜ。ブラスターを抜いて応戦だ。射撃モードにするセレクトボタンを押すのを忘れないように。

▲どうも物音はここから聴こえるのだが……。

ふりかえるな。
孤独であることを
知ったら負けだ。
引金をしぼる指が震える。ためらうな。
奴等は俺達の恐怖を喜んでいる。
奴等は俺達の死に様をうかがっている。
奴等の術中にはまったら終わりだ。

ギブスンの死。しかしやってくる。夜が来て

ギブスン殉職。それはJUNKERのランナーがギリアンたったひとりになってしまったということにもなる。たった4人になってしまったJUNKERの新しい朝ということになる。だが、決して戦いは終わらない。むしろ、ここから始まる。ギリアンにとってもギブスンにとっても。

INVESTIGATION

SNATCHER／インベスティゲーション

ギブスンのナビゲーター、リトル・ジョンに残っていたメモリーをおやじさん、ハリーに手渡すギリアン。だが、しかし、ハリーはギブスンの死を悼み、なぜ間に合わなかったのかとギリアンをなじる。ギリアンのせいではないと、口を開いたメタルを制し、ギリアンはじっとハリーのなじる言葉を受け止めていた。

確かに誰のせいでもないかも知れない。だが、何かしら心に引っかかるものがある。それを認識することで人はその死を乗り越えようとするのだろうか。

ギブスンはスナッチャーの何かをつかんでいたのかもしれない。そして、それを引き継ぎ、スナッチャーを倒すことがギブスンへの手向けだとしたら、それは俺がやるしかない。そう決心したギリアンが席を立とうとしたとき、ハリーの持つ酒瓶に何か文字のようなものが書いてあるのを発見した。その酒はギブスンのものらしく、書いてある文字は電話番号のようだった。ギブスンはタレコミ屋を使っていたのか。ギリアンの前に少し道が開けてきた。タレコミ屋に電話をする前にもう少しギブスンについて調べてみることが必要だな。ギリアンは酔いつぶれたハリーを後にして、ギブスンの机、そしてアルファビルのコンピュータ、ガウディに向かった。

▲ギブスンの死。ひとりのランナーの死。

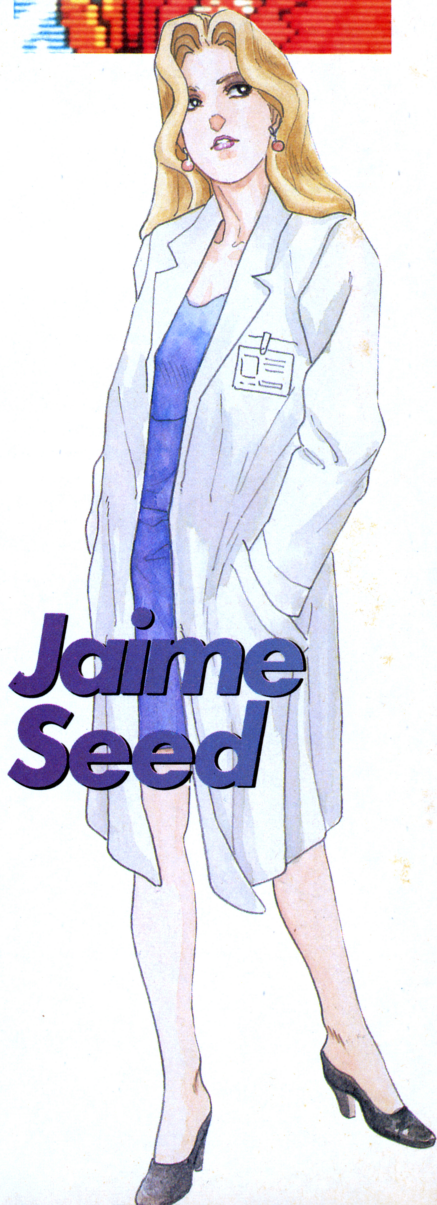
▼ギブスンの遺品から手掛かりを探せ。

失われた記憶、愛、ジェミー。

ギリアンとともにシベリアで発見され、その所持品からギリアンの妻と判明したジェミーだったが、お互い記憶のないままの生活は続けられず別居生活に。それでも、ギリアンをあたたかく見守っていく。現在はコウベ薬科研究所に勤めている。スナッチャーが失った記憶の縁にひっかかるものと知り、自分の記憶が戻ることで何か恐ろしいことがあるのではと懸念している。

ジェミーの声を演じるのは今や人気、実力ともにNO.1の井上喜久子さん。「ふしぎの海のナディア」のエレクトラ。「らんま½」のかすみ。きびきびした女性からおっとりした女性までこなす井上さんは「ああっ女神さま」ではベルダンディー役としてCDデビューして、その美声も御披露。

◀ビデオフォンでしか会えない。

◀ギリアンとの仲はどうなる?

Jaime Seed

日常は変わることなく朝がくるように———。

■JUNKER本部へ戻りデータを整理せよ

ギブスンはやはりスナッチャーに関しての何かをつかんだようだ。しかも、それは奴等にとってかなり重要なことらしい。まずは、ギブスンの机を整理し、手掛かりを探そう。その後、ギブスンの家に出向いてさらに手掛かりを探したほうがよいだろう。

再び本部へ、ギブスンの机を調べよ!

デカ部屋のギブスンの机を探してみると、さらに新しい手掛かりが発見できた。カプセル、ディスク、そしてチェスの駒である。一見、何のつながりもないように見える品々だが、証拠品として預かっておこう。

ディスクはこの時代では（今でも充分そうなりつつある）骨董品の5インチのフロッピーディスク。今時こんなフロッピーが使えるのは限られた機種ということが判明する。現場で発見した「家を探せ」というメモにも何か関係があるのかも知れない。

とりあえず、ギブスンの家に向かう前に彼について、詳しく調べておいたほうがよいかも知れない。彼には、カトリーヌという娘がいることも知っておいて損はないだろう。

鯨肉。ギブスンの胃の残存物は何をしめす?

さらに、現場検証でギブスンが鯨の肉を食べていることや、胃を痛めていることを知っているはずだ。カプセルは胃の薬だった。このことから、本格的に胃を痛めていたギブスンが、今は禁止となっている鯨の肉を食べなくてはならなかった必然性があったことがわかる。なぜ、そうまでして鯨の肉を食べたのであろうか。そうまでしないと重要な手掛かりがつかめなかったということだ。もの、あるいは人物がその鯨の肉と関係がある。しかも、鯨の肉は今は闇のルートでしか食べられない物。

おのずと焦点が定まってくるのではないだろうか。とりあえず、ギブスンの家、もしくはタレコミ屋とコンタクトをとってみることから始めよう。

▲ギブスンについて調べてみる。

▼ギブスンは何をつかんだのか。

METAL NEO KOBE CITY GUIDE

メタルのネオ・コウベ・シティーガイド———。

■ネオ・コウベ社会現象

ネオ・コウベ・シティガイド。今回はシティの社会現象にスポットをあてて紹介しよう。時代が時代だからちょいとわかりづらいとこもあるかと思うが、ちょいと辛抱しておくれ。

STBO

2030年以来、フランスで流行している正体不明の病原菌。致死率60%を越えるといわれるSTBO患者は5万とも10万人ともいわれている。我々の時代でいうAIDS（エイズ）の変異したものと言われている。

この病原菌を治療する手段は見つかっていない。これにより人々のコミュニケーションは途絶えがちになり、スナッチャーをはびこらせる要因ともなっている。

捕鯨禁止法

20世紀末、鯨は絶滅の危機に瀕した。当時のバイオテクノロジーと遺伝子保存により21世紀初頭に自然保護の状態まで再生した鯨であったが、日本を始めとする漁業国がこれを食用として漁を開始したことに対抗し、捕鯨禁止法を発令した。

しかし、密漁はあとをたたず、今現在でも闇のルートで捕鯨は続けられ、闇市場で出回っている。

バイオズー

遺伝子操作による珍獣、絶滅品種の動物を扱っている特殊な動物園。絶滅に瀕しているほ乳類、鳥類を保護、再生、繁殖させる目的で、国際自然保護連合（IUCN）によってつくられた。2042年にユニコーンの赤ちゃん（左絵）が生まれて話題となった。そのうち人類もサンプルとして保護されるかもしれない。スナッチャーによって……。

闇の街にただよう疑惑 たぐりよせた先に見え

ギブスンの手がかりから、ギブスンはタレコミ屋を使っていたということや、彼の家にいけばさらなる手掛かりがあることが判明した。まずはタレコミ屋を捜し出してギブスンが何をつかんでいたかを聞き出してみるのがいいだろう。彼とのコンタクトをとれ。

NEO KOBE CITY

SNATCHER／ネオ・コウベ・シティ

JUNK・CITYネオ・コウベの夜の顔

ギブスンは街の情報屋とコンタクトをとっていた。ガウディの情報から、そいつの名前はナポレオンだということが判明する。早速ビデオフォンを使ってナポレオンとコンタクトを取る。だが、用心深いナポレオンはギリアンに暗号をつきつける。ガウディによってしっかり情報を集めているなら必ずわかる暗号だ。

ギリアンはナポレオンとのコンタクトに成功し、アルタミラの前で彼と待合わせする。ギブスンが一体何をつかんでいたのかを知るためには、この方法がてっとりばやいだろう。

また、ギブスンがどうしても食べなくてはならなかった鯨の肉についても聞き出す必要がある。

ギリアンは休む間もなくメタルをつれて夜の街へ向かう。

◀情報屋ナポレオンとの接触を試みるにはビデオフォンで。

◀ギリアンの自宅。けっこうきれいでしょ。

アルタミラの前でナポレオンを待て

ネオ・コウベの繁華街、アルタミラ。街はすっかりクリスマスづいているのだが、今のギリアンには関心がない。

人ごみの中からナポレオンを捜し出し、新たな情報を入手するのだ。でも、ジェミーに電話するくらいならいいだろう……。

▲クリスマスで賑わうアルタミラ。ナポレオンは一体どこにいるのだろうか。

▲不思議な扮装で現れたナポレオン。彼は中国系の人種らしい。さあ、話を聞いてみよう。

街の情報屋 ナポレオン

ギブスンがスナッチャーに関する情報源として使っていたのが、このナポレオンだ。彼に関しては、中国系ということしかわかっていない。普段はどこで何をしているのか、また、どこで情報を収集しているのだろうか。

どことなく不気味な雰囲気を漂わせているが、案外気さくな人物かもしれない。

惑の糸。
るものは何か？

■"家を捜せ"ギブスンの残したメモの意味とは？

アルタミラでナポレオンと接触し、情報を聞き出したら、次にギブスンの家に行ってみるのがいいだろう。地道な捜査活動が続くが、新たな情報をつかめば先が必ず見えてくる。あせらずに一歩一歩捜査を進めていこう。

ギブスンの家の前に降りたつギリアンとメタル。ナポレオンの話から、ギブスンはこの辺りで唯一鯨肉を食べさせる店、アウターヘヴンに行っていたらしい。そこでスナッチャーらしき人物を発見したのだろうか。

また、どうしてその人物がスナッチャーであるとわかったのか。ギブスンはある程度確証をつかんで行動していたみたいだ。ここらへんの鍵がどうやら、ギブスンの家にあるらしい。

ギブスンにはカトリーヌという14歳の娘がいる。すでに彼の死を伝えられているはずだが、彼女に会うのは心が痛む。

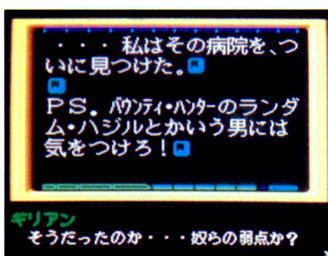
しかし、カトリーヌの態度は毅然としていた。ギルアンの質問にもひとつひとつ答え、父を誇りに思っている。反面、それが、ギリアンには無理をしているように思えて改めてスナッチャーに対する怒りがわきおこるのだった。

ギブスンの忘れ形見。カトリーヌの涙の行方は？

カトリーヌの声はミカ役の富永みーなさんが演じる。ミカは23歳という設定なので、少し大人っぽいところに子供らしさを残した役なのに対し、14歳という少女ながらも両親を失い、ひとりで生きていこうとする強い意志で大人らしく見えるという(長いよ)対照的な役どころだ。ふたりが直接からむシーンはないけれど、ここらへんも見所なんだな。ほかにも富永さんが声をあてているところがあるんだけど、それは自分で探してみて。

ジャン・ジャック・ギブスンのひとり娘、カトリーヌ・ギブスン。少女モデルとして活躍中の彼女は、14歳という年齢ながらもしっかりとした性格で、父の仕事を誇りに思い、自分もひとりの大人として考え、行動している。母親をスナッチャーによりなくしていることなどが影響している部分もあるが、ギブスンをなくしたことにより、さらに大人にならなくてはいけないのだろうか。

ギブスンはスナッチャーの弱点を見つけていた!?

◀ギブスンは独自の調査により手掛かりを集めていた。

ギブスンの家にあった旧式のコンピュータから、スナッチャーの弱点ともいうべき部分が判明した。ギブスンはこれを手掛かりにスナッチャーらしき人物を追っていたと思われる。ならば、その後の捜査はギリアンが引き継ぐしかない。ギリアンは鯨肉を食べさせる店、アウターヘヴンへと向かうことに決めた。

・・・私はその病院を、ついに見つけた。
PS．バウンティ・ハンターのランダム・ハジルとかいう男には気をつけろ！
ギリアン
そうだったのか・・・奴らの弱点か？

◀スナッチャーは日焼けに弱いということが判明した。

◀奴等の人工皮膚は日光には耐えられないのだ。

闘いの時が来た…。重みは限りある命の

ネオ・コウベ・シティで唯一鯨肉を食べさせる店、アウターヘヴン。
ギブスンはここでスナッチャーを捜したらしい。ならば同じ場所で奴等に接触できるかもしれない。ギリアンはネオ・コウベの夜の顔をのぞきに街の闇へと溶け込んでいった。

ネオコウベの裏側でキブスンの足どりを追う

アウターヘヴンの前には狼男が立っていた。
「狼男？」
「あれは、フルフェイスマスクですよ、ギリアン。とてもよくできていますね」
「メタル、何だって狼男がこんなとこで呼び込みをやっているんだ」
「それはですね、旦那」狼男がギリアンに向かって話しかけた。
「当アウターヘヴンのウリものは、コスプレショータイムなんすよ」
「コスプレ？　それでそんなマスクをかぶっているのか」
「ええ、ですから、当店に御用ならば、このマスクをかぶってもらわないと……」
「そんなマスク持ってないぜ」
「それなら、J-ディビジョンに行ってみるといいですよ」

▲何でも屋という感じのJ-ディビジョン。ここでマスクを調達しよう。

OUTER HEAVEN 潜入、真の情報を得よ!

J-ディビジョンでマスクを購入したギリアンはアウターヘヴンに潜入した。確かにここでは鯨肉を料理として出している。さらに、ここのダンスステージでは、セクシー女優として名高い、イザベラ・ベルベットが踊っている。彼女なら、ギブスンがここで誰に会っていたのかを知っているかも知れない。ギリアンはイザベラにギブスンの写真を見せて、話を聞いてみた。
「そうね、確かにこの人を見たわ。うちの常連客に興味があったみたい」
「ギブスンはそいつと会っていたのか？」
「いえ、会ったというより、様子をうかがっていたみたい」
ギリアンはイザベラに、その常連客の人相を聞き出した。これで奴等がわかる……。

▲アウターヘヴンでは、マスターまでもがマスクをつけて、接客している。

謎の美女イザベラ 意外な事実が明かされる?

◀イザベラからは相手の人相を聞き出す。

このブラスターの為の重みだ!

■ついにその姿を現すスナッチャー。

イザベラの証言をもとに、本部のガウディでモンタージュを作成するギリアン。そして、そのモンタージュに該当する人物は割り出された。しかも2名。これが当たっていれば、万々歳だぜ。ふたりの住所を割り出したギリアンは本部を後にした。

敵は誰にスナッチしているのか!?

ガウディによるモンタージュ作成は成功した。イザベラの証言どおりに作成したモンタージュでふたりの男が判明したのだ。ともにネオ・コウベ・シティの住民だ。ギリアンは早速ふたりの住所をつきとめると、その足でふたりの自宅へむかう。

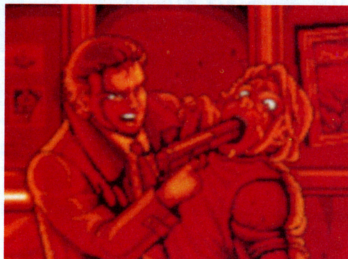
このふたりのどちらかが、もしくはふたりともスナッチャーである可能性が高い。ついに奴等の尻尾をつかまえたぜ。

最初の男の玄関の前に立つギリアン。何回かノックをしているのだが、応答はない。だが、メタルの動体反応はこの部屋に誰かがいるのを警告している。その時、突然扉が開き、銃声が轟いた。ちっ、かわすと同時にブラスターを引き抜くギリアン。手ごたえがあった。相手の手から銃を叩き落した。さあ、突入だ！

▲ふたりの男がモンタージュで判明した。こいつらがスナッチャーなのだろうか。

スナッチャー強襲!ブラスターが火を吹く時

ふたりのどちらか、あるいは両方かがスナッチャーであるとしたら、その証拠があるはずだ。ギブスンによれば、奴等は日光による日焼けを恐れ、大量の日焼け止めを確保しているという。ふたりの家でこれが見つかれば動かぬ証拠となるだろう。ギリアンはふたりの家を徹底的に探す。

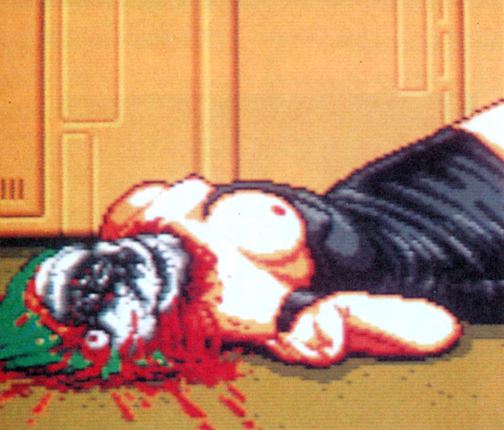
あった……。ギリアンが日焼け止めの瓶をつかんだ、その時……………。

◀厳しく尋問するギリアン。こいつがスナッチャーなのか!?

◀大量の日焼け止めがあれば動かぬ証拠となるのだが……。

CAUTION!

一瞬の油断がギリアンの足をすくう!!

ふりむいたギリアンが見たのは、顔から機械の部品をのぞかせた人物の顔であった。スナッチャー!? ギリアンの手がブラスターにのびる。奴等の弱点は額部分のスリットだと言っていた。ブラスターの照準を敵に合わせるギリアン。はたして奴等の攻撃をくいとめられるのか?

絶体絶命!! ギリアンを阻む非情のバイオロイド!!

危機一髪だったな、ギリアン。俺はランダム・ハジル。賞金稼ぎさ。

いつのまにか背後にたっていた男にギリアンははがいじめにされてしまった。この体勢ではブラスターを撃てない！　敵は信じられないような力でギリアンをしめつける。駄目か……。ギリアンがそう思いかけた刹那。轟音が響いた。そして、敵の頭が吹き飛ぶ。!?　　ギリアンが目をやると、硝煙のむこうにひとりの男がたっていた。

バウンティ・ハンター、ランダム・ハジル登場

「危ないところだったな」

「お前は………」フレディの力から解放されたギリアンが立ち上がりながら尋ねた。

「ランダム。俺の名はランダム・ハジル。バウンティハンターさ」

「確かにハンターとして登録されています」ランダムのコードを照らし合わせたメタルがいう。「しかも、ギリアン。彼はすでに3体ものスナッチャーを処理しています」「ランダム……聞き覚えがあるな。そうだ、確かギブスンのメモの中にこの名前があった。ランダムには気を許すな、と……」

「ジャンカーさんよ、つっ立ってないでなんとかしたらどうだ」ランダムが言う。

「ああ、おかげで命びろいはした」

「いいさ、貸しにしておこう」

◀危機一髪の場面で登場したランダム。

◀果して敵か、味方か……。

一匹狼のバウンティハンター、ランダム。

ジャンカーと同じ時期に成立した賞金稼ぎ制度。今では未公開の闇のハンターを含むとかなりの数のハンターがこの街にいる。

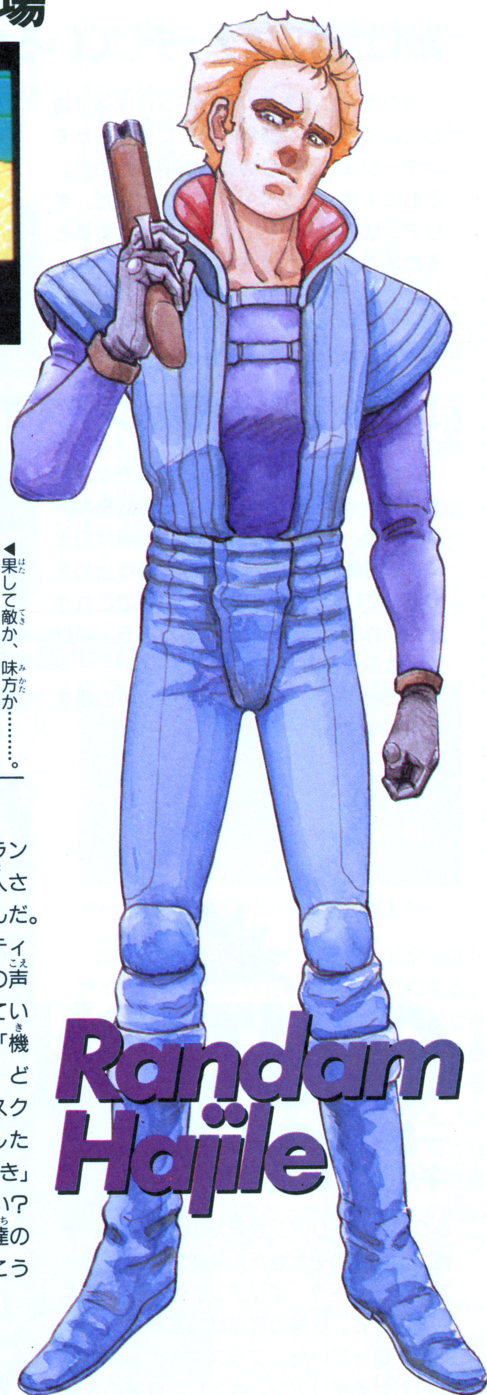
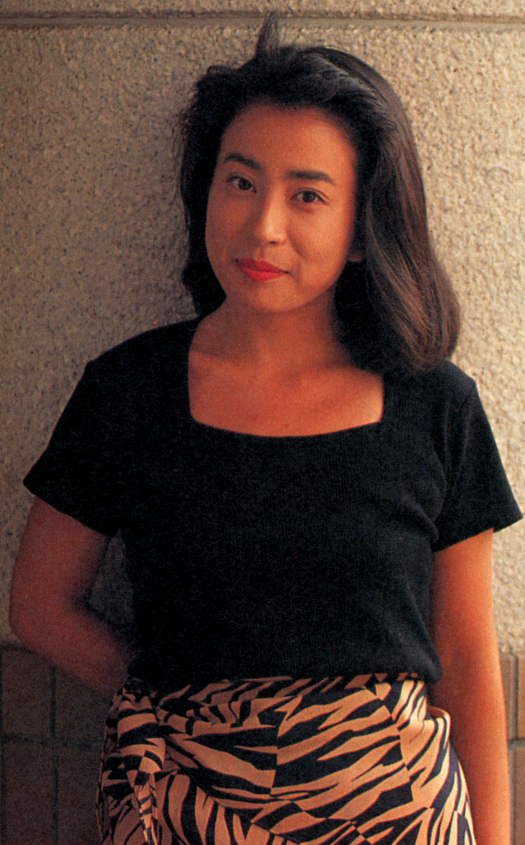
ランダム・ハジル。政府に登録されたハンターであるにも関わらず、彼の年齢を始め住所、国籍などのいっさいが不明になっている謎のハンター。

ギリアンの危機に登場したさい、彼はこう言った。

「あんた(ギリアン)が捜す。俺が仕留める」と。言葉どおりかもしれないが、彼はギリアン達ランナーの動きを読んで行動しているみたいだ。

しかし、ブラスターでしか倒せないスナッチャーをエネルギーを集束したガンで倒すという高度な技術をもっていることから、ただのハンターではないらしい。

さて、声優さん紹介もこれで最後。ランダム・ハジルの声を演じるのは塩沢兼人さん。といえば、もうおなじみの声優さんだ。「TO-Y」の藤井冬威。「サイバーシティOEDO」のベンテンなどを始め独特の声の美形キャラ役が多い。他にも出演しているのは「銀河英雄伝説」「火の鳥2772」「機動戦士ガンダム」などなど（古いよな。どーでもいいけど）また対照的に「ハイスクール奇面組」のだい役など、なよなよしたオカマっぽい声もうまいんだよね。「みゆき」なんかで友人役で出てたのは覚えていない？

ま、そんなわけで少しは各声優さん達のイメージを持ってもらえただろうか。こうみるとスナって気合い入ってるよな。

K-KISS

For You

Princess Café II

—Taeko Hayasaka—

あの造りかけの大きな橋は、ネーミング募集中だそうです。採用者にはプレゼントがあるんですって。みんなも応募してみてはいかがですか?

この場所はきっと、おしゃれなデートスポットとして人気がでそうです。わたしがネーミングするんなら東京ベイブリッジだな。どう? どうかな?

カシャ。カシャ（シャッター音）

カメラマンさんも汗びっしょりかいてわたしにまで気を使ってくれる。米米クラブのお写真なども撮影なさっているかたです。本当に今日はご苦労さまです。カメラマンさん。あんまりむずかしいこと言わないでくださいね。表情がないマネキンのようです。あっ、わたしの横顔は左側が自分では好きです。はい。じゃ、お願いしまーす。

はい、OKです。お疲れさま。あー終わった。恥ずかしかったな。ありがとうございました。

できれば、お見合い写真にもしたいので、よく撮れたらくださいね。

お疲れ様でした。

かしこ

早坂　妙子

妙子の東京ベイでK-KISS

○月×日　天気　晴れ

初秋お見舞い申し上げます。こんなに天気がよいのはいいけど、36度も気温をあげないでほしいな。この数字って、人間の体温と同じようなんだよね。あー暑苦しいー。呼吸もみだれるのは、わたしだけ？　こうやって外にでると、腕や肩が、ジリジリと焼けていくのがわかる。

今年は歳がいもなく（本当は、まだまだいけると思っている）海やプールで、こんがりきつね色に焼いてみました。きつね色に焼けた自分を見ると、なつかしい顔があっていいもんだな。久しぶり！　と声をかけたくなったりして。

しかし、「プリンセスカフェII」。こまったなぁ。

「ここまできたら、何でもやりましょう」と自分に言い聞かせてたんだけど、ついにこの日がきてしまった…。

カメラマンさんと月Pさんの到着。

PM1：00。

撮影の場所は、会社から30分くらいの所。まだ工事中で、完成されてなかったけど、ほとんどできているようにみえた。公園の中には大きな船がおいてあって、動き出しそうに見えて少し恐かったなぁ。

あれっ？　風がでてきた。でも、生温い感じ。気持ち悪い。この風にのって潮のにおいも生っぽくて鼻にのこる感じ。イヤだわ。今日は、少し体調が悪いみたい。

Konami Kiss Club Special in Tokyo Bay

なにしろ限定販売でしょ、アッと言う間に売り切れてしまいました。このパイロット版が買えなかった悔しさを、是非本編を買って楽しんでね。

必殺！バグチェックの巻。

1か月前の話をチョイとしたいな。実は、開発次長から連絡書がきてバグチェックに来いと、およびがかかり、念願のバグチェックとやらを体験できたのらー。というよりも誰よりも早くスナッチャーをプレイしてみたかったんですもの。

神戸に夜明け過ぎに到着して、その足で研究所に入ったのですが、さすがに、八百屋は閉まってすいかは買っていけなかった。（月P10月号K-KISS参照）

スタッフはみんな疲労もたまっている様子で、翌日は、10時からバグチェック開始。わたしがバグを見つけて「あっ」と声をあげるとみんな一斉に、今まで見たことのない真剣な、半分恐い顔で振り向くのです。みんな神経がピリピリしているのがよくわかりました。このスタッフの輪の中で２日間、夜中２時ごろまで作業をしていると、「いっしょにスナッチャーを作っているんだなぁ」って感じたことが

祝！K-kiss Clubスペシャル!!

Special Interview in K-kiss Club／Taeko Hayasaka

月Ｐ愛読者のみなさん、スナッチャーフリークの皆様！　こんにちは。コナミの早坂です。暑一い夏も、もう終わりというのに残暑の厳しーい毎日。早坂は低血圧症でして、とても辛い毎日でした。でも、ヘコたれてなんていられません。スナッチャーの発売も10月23日に決定。今か今かと待ちこがれている君達にサイコーのスナッチャーを届けたい。そんな気持ちで最後まで戦います。エイッエイッオー！

今月は付録特別企画でこのコーナーも、こーんなビッグになって早坂としては大変うれしゅうございます。

スナキャンに参加してくれた？

さてさて、今年スナッチャーの商品開発がスタートしてからUPまでの間に、〝スナキャン〟（スナッチャー・キャンペーンの略）は大胆にそして豪華に展開しました。ひとつは「サウンドクリップ」全員プレゼント。もうひとつは豪華特典付きパイロットディスクの発売でした。あの全プレは、締切をすぎた今でもハガキが届く状況で、コロコロを３冊積み重ねた以上のハガキがたまっています。

「もう一度抽選でもいいので、プレゼントしてください」と書き添えてくる熱心なユーザーもいてくれてます。（突然関西弁）

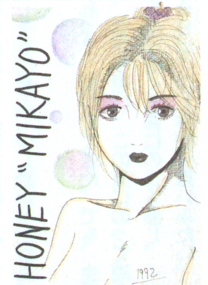
早坂のデスクの上のこのハガキを見る度に、「こっそり送ってあげようかな」とわたしの小さな胸が痛むわけです。それからもうひとつ。低価格で大好評だったパイロットディスクは、既に完売していますが、みなさんも手に入れるのは大変苦労したと聞いています。

Konami Kiss Club Special in Tokyo Bay

Konami Kiss Club Special 〈イラスト・コーナー〉

今回は付録ということで、イラスト葉書をどーんとのせてみました。送ってくれたみなさん本当にありがとう。のらなかった人は申し訳ないっ。次の機会にまた掲載したいですっ。

◀（新潟県　藍沢京子さん）このスタイルのおかげでイザベラねーさんは人気高いですよね。

▲（大阪府　よしかわりょお）やっぱ、でたツイって言うな。

▲（秋田県　沖田尚也）みかよって何も着てないのかしら。

すごくうれしくってまた思い入れも、よりいっそう深くなりました。ということで、開発完了した現在は、スタッフも、少し遅い夏休みをとって、疲れをいやして、たくさんのユーザーが、商品を買ってくれる夢なんかを見てるんじゃないかな。
おしまい。

MAIL BOX

K-KISS版。究極のお便りコーナー

スナッチャーに関する、難問・奇問を早坂がお答えしまーす。

ではここで、みなさんからいただいたおハガキの紹介と質問にお答えしたいといます。

1.神奈川県　星野みりあさん。

Q　ネオ・コウベ・シティの時代のコナミは一体、何の会社なんですか？

A　コナミはソフトのみならず、エンターテイメント企業として様々な分野に進出しています。ですから「ゲーム」だけを作っているわけではありません。この時代の様々な文化、産業にコナミは浸透しています。

2.東京都　ふみゃごさん

Q　スナッチャーのエネルギー源はなんですか？

A　核融合です。体内に小型核融合炉を積んでいます。スナッチャーのエネルギーは「疑念」でもあります。わかるかな？

3.大阪府　メタルギアくん。

Q ジャンカーの月給はどれくらいなんですか。ちなみに僕の時給は800円です。

A　月給は60万クレジット＋JUNK手当てが付きます。時給800円の君、ジャンカーになりなさい。アハハッ。

4.愛知県　ゴエモン移植してくん。

Q　エビス丸はどこででてくるのですか？

A　こりゃ！　おばかさんね。でも好きよ。

5.神奈川県　シモンくん。

Q　早坂さんはコナミキャラで誰が好き？

Model by Taeko Hayasaka／Photo by Masato Kato

A　そうですね。ゴエモンかな。ウパも。

スーパーCD-ROM第2弾!!
発表にあたって一言、言いたい!!!
「グラディウスII」移植決定!!!
今年の冬は「スナッチャー」と「グラディウスII」で決まりだね。

大変おまたせいたしました。いよいよグラディウスIIがPCエンジンCD-ROM対応で、発売決定いたしました。実は、約半年前から開発はスタートしていたんです。

「スナッチャー・サウンドクリップ」全プレの応募ハガキにも、「移植してくれー」と書いて送ってくれたユーザーがたくさんいました。「PCエンジンユーザーにもグラIIは、しっかり支持されているな」と、改めて再確認できました。

というわけで、少しでも早くあなた達にこの吉報をおしらせしたかったのですう。はい。

現在の開発情況をいうと、大変ハードなスケジュールで進行していますし、ノッていますから安心してくださいね。きっと、サイコーのPCエンジン版「グラディウスII」が見れると思います。是非、期待していてくださいね。(編集部：注。グラディウスIIは本誌の巻頭に詳しく紹介してあるので、そちらでチェックしてくれ！)

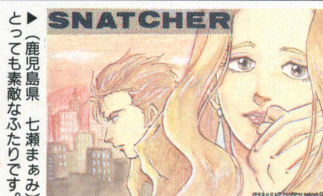
これからの、続報も楽しみにしていてほしいです。「スナッチャー」と「グラディウスII」で今年はいっしょに年を越そうね。

(文／早坂妙子)

Konami Kiss Club Special in Tokyo Bay

▲（静岡県　はさま可南）カトリーヌって14なのよねー……

◀（福岡県　前田敦志）でもでも、やっぱりギリアンがいっちばんかっこいいよね。

▲（秋田県　沖田尚也）今度かけてみましょうか？

▶（鹿児島県　七瀬まぁみ）とっても素敵なふたりです。

お手紙・質問 イラストetc 待ってます!!

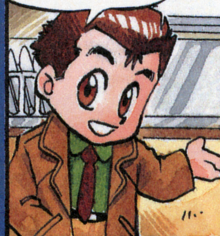
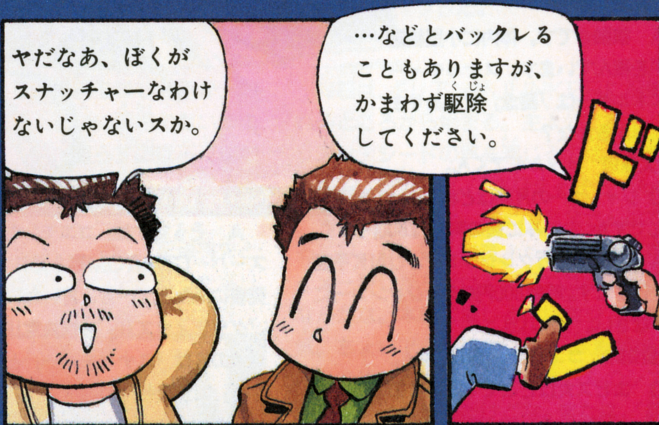
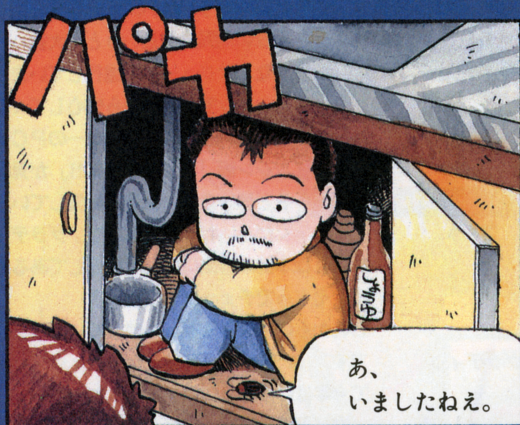
スナッチャーだ!
漫画 青木邦夫
ふぐ
スナッチャーモアイ
ペンギリアン

STAGE 1
生活小百科
はいどーも、JUNKERのギリアンです。
小
今日は、冬に備えてのスナッチャー駆除についてですね。
ギリアン・シード
妻・ジェミー

まず、彼らは日光を非常に嫌いますので、
このような暗くてじめじめした台所などで探してみましょう。
開けますよ。

パカ
あ、いましたねえ。

やだなあ、ぼくがスナッチャーなわけないじゃないスか。
…などとバックレることもありますが、かまわず駆除してください。
ドン

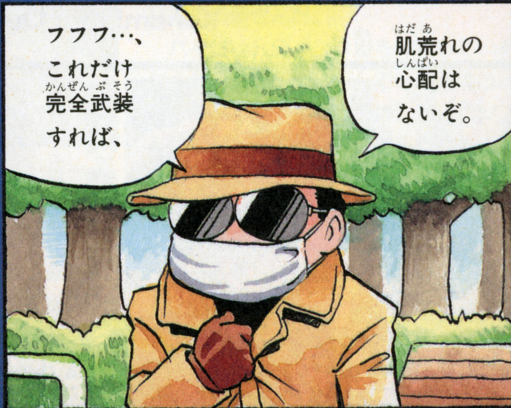
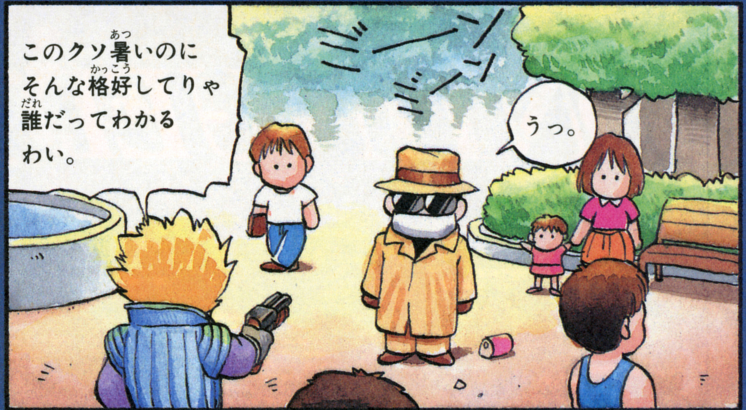
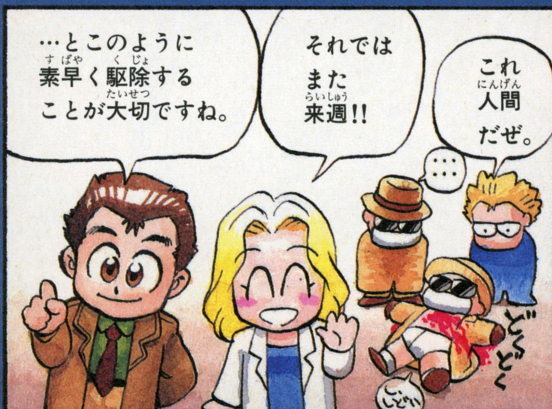
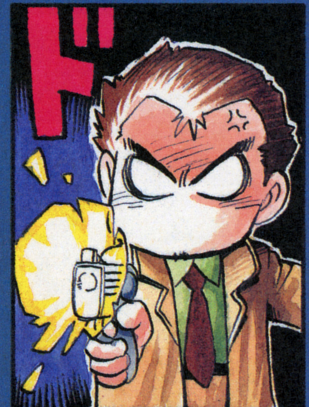
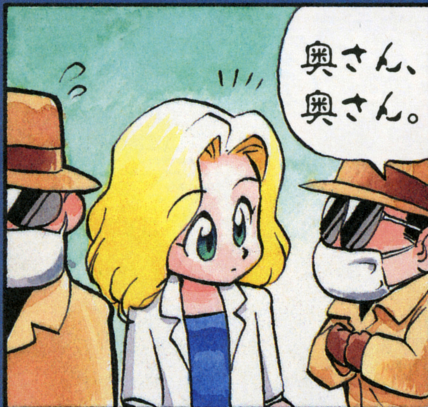
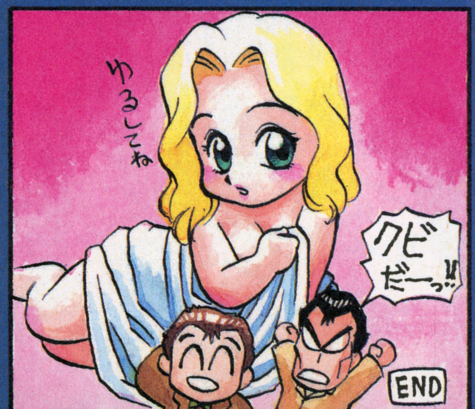
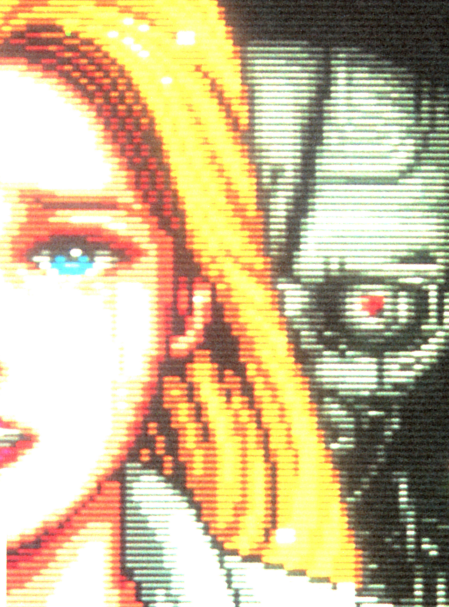
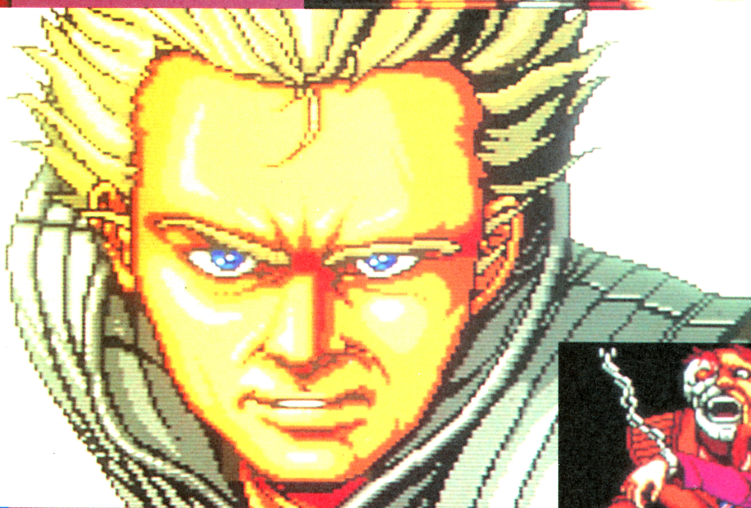
おみごと!
残骸は燃えないゴミの日に出しましょう。
それではまた!!

STAGE 2
散歩するスナッチャー

フフフ…、これだけ完全武装すれば、
肌荒れの心配はないぞ。

STAGE 3
生活小百科2

はい、このような
格好をした者
を見つけたら、

すぐに駆除するか、
JUNKERに
連絡して下さい。

ツカツカ

STAGE 4
脱いでごまかせ!!

TO BE CONTINUED
またひとり、奴等に
またひとり、街の闇に溶けていく。
耳を澄まし、瞳を

スナッチされていく。
凝らし、ふりかえると
そこに奴等はいる。
ACT-2 CURE
COMMING SOON

ずっとずっと好きだった…。そして WE LOVE KONAMI II

CD-ROM見参!

10月23日コナミ初のCD-ROMソフト「SNATCHER」が発売される。「出たな!!ツインビー」から実に8か月ぶりのリリースである。その間、コナミCD参入については、様々な憶測がとびかっていた。ゴエモンがしゃべるかもしれない、グラディウスがワンパッケージでリリースされるかもしれない、等など噂は飛び交い、真実は隠され続けてきた。

そして、5月。月刊PCをはじめとする専門誌がこぞってコナミ初のCDソフトのタイトルを発表した。「SNATCHER」。意外といえば意外。妥当といえば妥当ともいうべきソフトの発表にまたしても、様々な憶測が飛び交っていた。

僕が初めてスナッチャーが第一弾ソフトだと聞かされたのは3月。まだ、天外魔境IIも発売されていない、とある日だった。いや、正確に言おう。スナッチャーだと聞かされたのは、昨年の12月。当時、「WE LOVE KONAMI」という付録制作時の取材で、それはわかっていた。コナミ広報の早坂氏がなにげなく答えたタイトルの名前がスナッチャーだった。

スナッチャー。そのタイトルは僕の頭の中で2回、こだました。スナッチャーかぁ。走馬灯のようにあの、1988年の思い出が脳裏をよぎる。そういえば、あのゲームって謎が残ったままエンディングだったんだよなぁ。続編がでるでると言われていっこうに出なくてイライラしたんだよなぁ。そ

コナミCD参入から期待していた人も多い。スナッチャー。完成度の高さは120%。必ずみんなの満足度を高めてくれるはずだ。

念願のスナッチャー、待望のグラディウスII。

うなのだ。たった何年か前に思ったことを、すっかり忘れていた。あたかもItがデリーを出た少年達の記憶を忘却の彼方に消し去ったかのように、僕の頭の中はスナッチャーという単語すら忘れかかっていたのである。

僕の知合いで、連続ドラマを見るのに毎週見ると先が気になっていやなので、最終回までビデオにとるまで手をつけず、一気に見る、という奴がいる。わからないでもないが、そんなことしていたらサザエさんなんか見られない訳で、ちょっとおかしいと思った。ただ、当時パソコン版であのエンディングで終ってしまったスナッチャーに関して言えば、僕も週を重ねることに続編見たさの思いが高まり、一度はコナミにいつ出るのかと問い合わせの電話をしようかと思ったくらいだった。それをいつの日か思い出すまい、思い出すまいとして忘却の彼方に消しさってしまっていたのだ。ちょうど、「うる星やつら」で竜ノ介の父親が妻を忘れようとして本当に忘れてしまったかのように。

やはり、正確に言わねばならない。これも嘘だ。さっきから嘘ばっかり言って申し訳ないが、そんなの嘘だ。忘れられる訳がない。自慢じゃないが、日曜7：30のおなじ

そして2nd Seasonへ

みの各作シリーズを最初から今にいたるまでそらで言える。それが、スナッチャーのことを忘却にいたるまで忘れるなんてできっこない。大嘘だ。わかりにくいかも知れないが思っているとおりに伝えよう。忘れたかったが、どこかでは覚えていたかったのだ。思い出すと切ないけど、覚えていたい失恋によく似ている。僕はスナッチャーを忘れたくなかった。

あの当時スナッチャーをプレイした人ならわかっていただけるだろうか？ それが、ようやく続編を、完結編を伴ってリリースされる。時を越えて思い出が完璧になろうとしている。まさに、今僕の前でACT-3が動いている。だが、それに値する言葉が思い付かない自分に苛立ちもしている。

これから、初めてスナッチャーをプレイする人達も多いだろう。覚えていてほしい。何故このソフトが心に残るのか。どうして忘れられないのか。それはこのソフトが君達の未来を教えてくれるからだ。時がたち、君達が大人になるとわかる思い出をくれるからだ。未来でわかる思い出を。

ギリアンが、ランダムが、各キャラクター達がくりひろげるドラマ性も迫力満点！ 人間味の強いADVだ。

Coming Second Season

Monthly Magazine PC Engine

SNATCHER™

〜スナッチャー攻略ガイド〜

11

November●1992

［スナッチャー／コナミ
10月23日発売／7800円］

Written by:Akira.Mashimo
Taeko.Hayasaka(KONAMI)
Photograph:Masato.Katoh(in Menphis)
Design:Yoshinao.Ohoka
Atsushi.Aikyoh
illustlration:Kunio.Aoki
Special Thanks:Tomoo.Murata
Produced by:SHOGAKUKAN 1992

SCOOP!

SNATCHER

PCエンジンS－CD版

ガイドブック発売決定!!

1 ●ストーリーをギリアンとともに追跡 ACT.1＋ACT.2完全ガイド

ＳＮＡＴＣＨＥＲ本編を完全ガイド。ストーリー序盤から中盤までを一挙に公開。純粋にストーリーを中心に紹介していくので、アドベンチャー要素のネタバラしをするような野暮なことはしないから安心してほしい。
豊富なビジュアルで雰囲気作りに挑戦。ゲーム画面だけではなく、美しく、かつハードなアメリカンシティの写真をもりこんで豪華な装丁でお届けする。

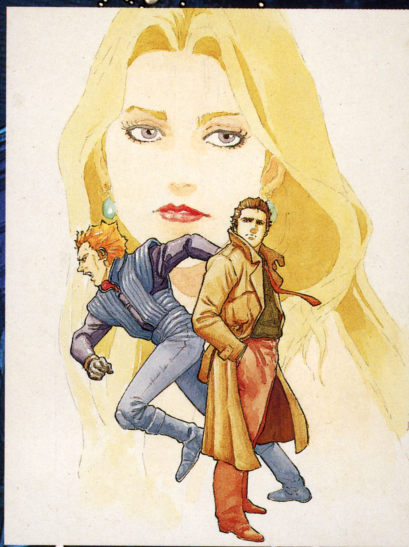
2 ●モデラー必見のアイテム3D化 ブラスター完全スクラッチ！

ファン待望のＳＮＡＴＣＨＥＲアイテムを３Ｄモデル化。ギリアンのブラスターを始め、ランダムの駆るロードランナー、そして、トライサイクルと、モデラー必見のページを用意したぞ。
舞台となるネオ・コウベ・シティの設定資料集や敵スナッチャーの構造など知りたい情報もどーんと掲載するので期待してほしい。

3 ●開発者に聞くSNATCHER秘話 果たして続編の意向は？

ＳＮＡＴＣＨＥＲ製作・開発スタッフによるＰＣ版完成記念トークを収録。原作者の小島氏を始め、コナミの各スタッフが製作秘話や裏話、エピソードを語ってくれる。これで君もＳＮＡＴＣＨＥＲオタクになれる!?
さらに気になる続編の意向や最新作の話など耳よりスクープもお届けする。ＳＮＡＴＣＨＥＲにぞっこんのファンは絶対に見逃すなよ！

4 ●クライマックス目前の大予告編 ACT.3予告編

そして今回のＰＣ版の超目玉。パソコン版では明かされなかった全ての謎が明らかになる、ＡＣＴ-3の大予告編を公開!!　誰も知らないＳＮＡＴＣＨＥＲの全てが、今、その姿を見せる!!
ＳＮＡＴＣＨＥＲを愛する全ての人に捧げる究極のカイドブックは10月末発売予定。買い逃したらスナッチするぞ!!!

SNATCHER™
〜スナッチャー攻略ガイド〜
月刊PCエンジン11月号別冊付録
1992年11月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第11号　通巻47号　平成元年3月3日第三種郵便物認可
©Shogakukan 1992 Printed in Japan 印刷・加藤製版印刷　岩岡印刷
©KONAMI
TAAKA
VODKA